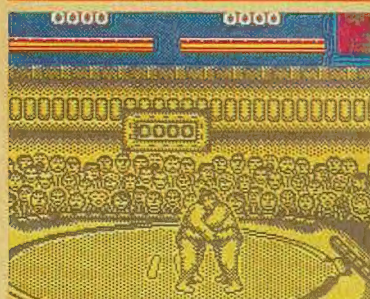
Cartas infinitas...

Por JOÃO CRUZ

A um ritmo bastante satisfatório prossegue o intercâmbio entre os leitores desta secção semanal do JND e esta rubrica em si. De tal modo, que há um aglomerar de correspondência à qual vamos tentar dar resposta o mais breve que nos seja possível (e que nos perdoem aqueles que aguardam pacientemente pela sua vez)... Escreveu-nos o Ricardo Maia, da Travessa Rodrigues de Freitas, 3 – 3880 Ovar, que pretende correspondér-se com jovens para intercâmbio de tudo o relacionado com videojogos; além disso enviou um lote de Pokes dos quais salientamos os seguintes: AFTER THE WAR-POKE 48950, o (balas infinitas); POKE 40078,34 (granadas infinitas); POKE 39611,24 (imunidade); POKE 41178,m (m=número de vidas); GAME OVER-POCK 31880,n (número de granadas entre 0 e 255); POKE 39334,0 (vidas infinitas). Prosseguimos com o pedido de Paulo Duarte Melo, Apartado 24 – 4530 Santa Mara de Lamas Codex; este leitor gostaria que lhe explicassem como se carrega o jogo PURPLE SATURN DAY, pois não o consegue jogar... Bom, Paulo, não será a tua versão do jogo que está danificada? Escreveu-nos também o Afonso Pimenta, da Rua Dr. Alberto Cruz, 9-3.° esquerdo – 4700 Braga, dizendo que gostaria de entrar em contacto com leitores que lhe explicassem o funcionamento do jogo/ /programa GRAPHIC ADVENTURE CREATOR e ainda que o ajudassem nos jogos RAINBOW ISLANDS e DUCK OUT. Além disso, este leitor deixou ainda as seguintes dicas: VIAJE AL CENTRO DA LA TIERRA – para conseguirmos energia infinita e começar com os três personagens em todas as fases basta, quando o programa pedir a chave de acesso em cada nível, teclar P,O,F,A,V,O; TOI ACID GAME-POKE 65534,33 (vidas infinitas); MAZEMANIA-POKE 23490,0 (vidas infinitas); POKE 23495,0 (energia infinita); DOMINATOR-POKE 27884 e POKE 27845,0 (vidas infinitas); POKE 35919,201 (energia infinita). Para terminar, temos o pedido de Carlos Oliveira, da Urbanização da Conceição, 2.° Bloco, Entrada 56, 8.° andar, casa 82 – 4800 Guimarães, que gostava de obter pokes do seguinte lote de programas: NEMESIS, XEVIOUS, DRAGON NINJA, VIGILANTE, SHINOBI e THE UNTOUCHABLES; e também como se introduzem pokes nos Spectrum 128+2... Esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas preciosas colaborações. Escrevam para Jornal de Notícias (Micromania) – 4052 Porto Codex.

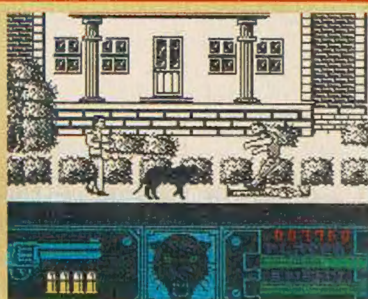
O QUE JÁ SE JOGA...



ORIENTAL GAMES

Karaté, Ju-jitsu, Kendo e Sumo são as quatro provas no domínio das artes marciais patentes neste ORIENTAL GAMES. No jogo somos um pequeno concorrente a todas essas provas e nesta competição podem entrar até quatro jogadores, debatendo-se contra cada um dos 16 adversários em prova. ORIENTAL GAMES não é um comum «beat'em'up», onde o nosso herói tem que enfrentar hordas de inimigos; é um jogo de competição onde dois peritos em artes marciais se defrontam numa arena, acompanhados pelos olhares de uma assistência inquieta e «faminta» de resultados que satisfaçam as suas apostas. Tecnicamente, este ORIENTAL GAMES relembra clássicos do género como, por exemplo, THE WAY OF THE EXPLODING FIST (um dos meus favoritos no género!)...

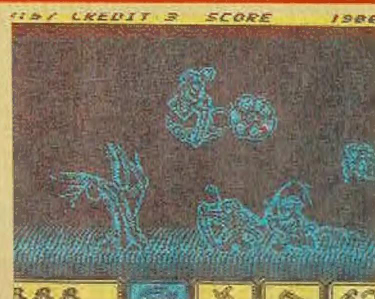
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: ARTES MARCIAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



WILD STREETS

1998: Nova Iorque está infestada pelo domínio dos barões da droga e, quando a CIA resolve intervir, o seu chefe é raptado pelos traficantes com o intuito de o forçarem a mencionar os nomes dos outros agentes envolvidos na operação antidroga, levada a cabo pelas forças daquele departamento. E eis que neste clima de tensão entramos em cena, controlando um dos agentes da CIA, munidos de uma arma e acompanhados (no verdadeiro significado da palavra) por uma pantera negra. Como missão temos de libertar o nosso chefe abrindo uma perspectiva de sucesso no desencadear de toda a operação contra os traficantes! WILD STREETS é mais um «beat'em'up» e que muito pouco nos traz de original devido à sua passividade na acção... A experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
HÁ MELHORES NO GÉNERO!



NINJA SPIRIT

As artes marciais voltam a ser tema de destaque com este NINJA SPIRIT. Trata-se de mais um bom jogo pertencente à classe dos denominados «beat'em'up» e que, tecnicamente, está repleto de pormenores que lhe conferem o estatuto de uma bastante razoável conversão. O objectivo deste NINJA SPIRIT visa controlar o nosso herói perito em artes marciais, progredindo por entre os cinco níveis de jogo, eliminando todos os inimigos e seres que nos surgem pela frente. Todo o estilo do jogo é muito semelhante ao clássico TIGER ROAD, mas muito mais incrementado a nível de movimentos e armas do nosso herói. NINJA SPIRIT, como tantos outros, peca por um excesso de pormenores gráficos, «atrapalhando» um pouco a jogabilidade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!

INSECT ISLAND

RAINBOW ISLANDS

PAULO MELO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

A - ABELHA
O - OBJECTO
● - ESTRELA VER.
O - ESTRELA AMAR.
↓ - PRODUTOR DE ABELHAS
R - ARANHA
J - JOANINHA
● - POSIÇÃO SEGURA

JUÍZES NACIONAIS



Ricardo João Costa Almeida
Rua de Angeiras, 509
Lavra
4450 MATOSINHOS

CHASE HQ

Trata-se de um jogo deveras emocionante que transmite ao jogador toda a emoção de uma perseguição sobre quatro rodas. Para maior facilidade e compreensão deste jogo, somos acompanhados e informados continuamente pelo quartel-general, através da rádio. O objectivo deste CHASE HQ é dar sucessivas pancadas no carro dos perigosos bandidos que estão à solta na cidade. Com gráficos e sons muito bons, este CHASE HQ torna-se um jogo muito aliciante e, sem dúvida, o melhor do género.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
A NÃO PERDER!



Paulo Marta
Rua Dr. Alberto Lemos, 64-r/c
4445 ERMESINDE

THE UNTOUCHABLES

Este excelente jogo decorre no ano de 1930, em Chicago Town. O afamado «gangster» daquele tempo, Al Gapone e o seu «gang», é a origem dos distúrbios e actos ilegais, com a finalidade de atingir todos os pontos que desejar da sociedade. Eliot Ness é o homem que vai impedir que se verifiquem mais crimes: veio de Washington e no jogo é um dos «intocáveis». Baseado no filme THE UNTOUCHABLES, o jogo é quase um retratar de acontecimentos, pois cada quadro apresenta uma cena do filme. THE UNTOUCHABLES é um jogo a «tocar».

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
A NÃO PERDER!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – RAINBOW ISLANDS	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – HAMMERFIST	2 – ZIPI Y ZAPE	2 – EL CAPITAN TRUENO
3 – CRACKDOWN	3 – KE RULEN LOS PETAS	3 – BLACK TIGER
4 – BLACK TIGER	4 – CARVALHO	4 – POWERDRIFT
5 – EL CAPITAN TRUENO	5 – JACK THE RIPPER	5 – TURBO OUT-RUN